



ISSN: 3085-6434

DOI: <https://doi.org/10.71263/hxzsp71>

Submetido em 12/2025

Aprovador em 01/2026

## JOGOS FILOSÓFICOS COM ADOLESCENTES DE ESCOLA PÚBLICA

*Vania Mendes dos Santos<sup>1</sup>*

### Resumo

Este relato de experiência descreve a aplicação de oficinas de jogos filosóficos com estudantes do Ensino Médio Integrado do IF Sertão Pernambucano, Campus Zona Rural de Petrolina, realizada durante a 22<sup>a</sup> Semana Nacional de Ciência e Tecnologia de 2025. Sob a orientação do Prof. Dr. Gabriel Kafure da Rocha, a iniciativa utilizou dinâmicas

---

<sup>1</sup> Bolsista em Iniciação Científica (PIBIC-CNPQ). Graduanda em Filosofia pelo PROF-FILO IFSertãoPE. E-mail: [vaniamendes24871@gmail.com](mailto:vaniamendes24871@gmail.com)

como o "Verdadeiro ou Falso Filosófico" e o "Dominó Filosófico" para transformar o ensino de filosofia em uma prática viva, dialógica e experimental, fundamentada nas perspectivas de Walter Kohan. A metodologia buscou romper com modelos tradicionais de mera transmissão de conteúdos, promovendo um ambiente horizontal de escuta e problematização que estimulou o engajamento afetivo, a capacidade argumentativa e a autonomia intelectual dos adolescentes. Embora tenha enfrentado desafios como o tempo reduzido e a dificuldade inicial de argumentação de alguns alunos, a experiência evidenciou que os jogos funcionam como dispositivos pedagógicos potentes para a construção coletiva de sentido e para uma formação crítica e democrática no contexto da escola pública.

**Palavras-chave:** Jogos Filosóficos, Ensino de Filosofia, Walter Kohan.

A presente experiência foi desenvolvida em 23 de Outubro de 2025, no Instituto Federal do Sertão Pernambucano, Campus Zona Rural de Petrolina- PE, durante a 22<sup>a</sup> Semana Nacional de Ciência e Tecnologia, com os alunos do curso Médio Integrado, com a orientação do Prof. Dr. Gabriel Kafure da Rocha, a presença da filosofia em várias etapas da educação tem sido historicamente marcada por desafios relacionadas à sua legitimidade, metodologia e relevância pedagógica. Em contextos educacionais atravessados por crises estruturais, sociais e culturais, pensar práticas que favoreçam o

diálogo, a reflexão e a formação crítica tornam-se uma necessidade urgente. Nesse cenário, os jogos filosóficos foram adotados como estratégia pedagógica com o objetivo de criar um ambiente de diálogo, escuta e problematização, aproximando o filosofar das vivências concretas dos adolescentes. A proposta dialoga com perspectivas contemporâneas da educação filosófica, especialmente aquelas inspiradas na filosofia para crianças e jovens, que compreendem a filosofia como prática do pensar e da convivência democrática. A utilização de jogos filosóficos fundamenta-se na concepção de que o pensamento crítico não se desenvolve apenas pela transmissão de conteúdos, mas pela experiência do questionamento, da argumentação e da reflexão coletiva. O trabalho com jogos filosóficos foi integrado à rotina pedagógica da turma, articulado com temas transversais como convivência, regras, justiça, amizade, identidade e liberdade. O ambiente foi organizado de modo a favorecer o diálogo, geralmente em círculo, reforçando a idéia de horizontalidade entre educador(a) e alunos. Filósofos como Walter Kohan defendem “ao ensinar filosofia, é de um modo de vida” para o autor ensinar filosofia não se reduz à disseminação de conceitos, teorias ou à história da filosofia, mas implica assumir uma postura existencial diante do ato educativo. Nesse sentido, a filosofia se apresenta como prática que se vive, se experimenta e se constrói no cotidiano da sala de

aula. Kohan comprehende que o ensino filosófico como uma forma de habitar o mundo de modo reflexivo, crítico e sensível ao outro. O educador, portanto, não apenas ensina filosofia, mas vive filosoficamente, criando condições para que o pensamento aconteça na relação com os estudantes. Nessa perspectiva, o jogo não é entendido como uma simples atividade lúdica, mas como dispositivo filosófico que provoca o pensamento, desestabiliza certezas e cria condições para o exercício da autonomia intelectual. Ao jogar, os estudantes são convidados a justificar opiniões, escutar argumentos divergentes e reformular suas próprias ideias.

A experiência e a verdade habitam espaços diferentes e possuem uma relação complexa. Uma experiência intensa, importante, desejável, supõe um compromisso com uma certa verdade acadêmica, histórica, que a antecede. (Kohan, 2005, p.16)

Walter Kohan problematiza a concepção tradicional de verdade como algo fixo, universal e plenamente transmissível. Para o filósofo, a experiência não se subordina automaticamente à verdade, nem pode ser reduzida a um critério de validação objetiva do conhecimento. Pelo contrário, trata-se de um campo aberto, marcado pela singularidade, pela imprevisibilidade e pela intensidade do vivido. Nesse viés, uma experiência intensa não garante, por si

só, acesso à verdade, assim como a verdade não se impõe necessariamente como resultado de experiência. A relação entre ambas é complexa porque a experiência transforma o sujeito, afeta modos de sentir, pensar e existir, enquanto a verdade, no horizonte filosófico, permanece sempre provisória, situada e atravessada por interpretações. Kohan, assim, afasta-se de uma pedagogia que busca resultados mensuráveis e verdades previamente estabelecidas, para defender uma educação que valoriza o acontecimento do pensamento.

Foram utilizados diferentes jogos filosóficos, adaptados à faixa etária e a realidade da escola, entre eles: Jogo 1- Verdadeiro ou Falso Filosófico. Os alunos ouviam afirmações curiosas (ex: As perguntas são mais importantes que as respostas.) e deveriam posicionar-se, justificando sua escolha.



Figura 2 - Jogo Verdadeiro ou Falso Filosófico.  
(Fonte: autoria própria, 2025)

Jogo 2- Domino Filosófico. Os adolescentes ouviam as perguntas (ex: Pensar é importante, por quê?) para colocar a carta ela deve responder argumentando a resposta, se não responder passa a vez. Ganha quem acabar as cartas primeiro.



Figura 3- Jogo Dominó Filosófico. (Fonte: autoria própria, 2025)

A participação dos adolescentes manifestou alto engajamento cognitivo e afetivo. Houve disposição em intervir diálogo, demonstrando curiosidade genuína e respeito pelas falas dos colegas. Tal comportamento corrobora a tese de que nesta faixa etária não é apenas receptora de conhecimento, mas produtora ativa dos sentidos. Resultados observados:

- ✓ Estímulo à curiosidade e a criatividade.
- ✓ Desenvolvimento da capacidade argumentativa.
- ✓ Reconhecimento do estudante como sujeito pensante.

A Oficina de Jogos Filosóficos foi inspirada na proposta do filósofo Walter Kohan “Interessa-nos dar alguma atenção a essa condição tensionante da filosofia e seu ensino para poder fortalecer as forças e potências que habitam o pensamento daqueles que aprendem e ensinam (filosofia).” Ao afirmar que é preciso dar atenção a essa condição para fortalecer as forças e potências do pensamento, o autor defende que a filosofia autêntica não é um exercício de repetição de verdades prontas, mas um movimento de questionamento e abertura. Filosofar é pôr-se em desconforto, estranhar o que parece óbvio, duvidar do que é dado. Por isso, qualquer tentativa de transformar a filosofia em disciplina neutra, previsível e meramente conteudista é uma forma de neutralizar sua potência formativa. Nesse contexto, o ensino de filosofia não pode ser reduzido à transferência de ideias, mas deve ser vivido como espaço de criação e movimento. Kohan sugere tanto quem ensina quanto quem aprende precisa entrar em contato com a dimensão viva e inquieta do pensamento. É justamente a tensão que faz surgir o pensamento filosófico natural. Educar filosoficamente é, então, provocar pensamento, mas não oferecer respostas prontas. Assim, dar atenção a essa condição tensionante da filosofia significa reconhecer sua força libertadora. Ao

fortalecer essa grandeza, não apenas se ensina filosofia, mas se cria condições para que o pensamento se torne ativo, crítico e criador. Trata-se de formar sujeitos que pensam por si mesmos, capazes de intervir no mundo com consciência e autonomia. Portanto, o ensino de filosofia só cumpre sua função quando preserva e potencializa a tensão que habita o pensamento. Logo, os jogos filosóficos deixam de ser mero entretenimento e torna-se experiência filosófica de reflexão e construção coletiva de sentido.

“Filosofia na Escola” foi também uma experiência no sentido de que antes de iniciar o projeto não tínhamos um metado estabelecido e consolidado, nem sequer objetivos precisos. (Kohan, 2005 , p.15).

Kohan demonstra que o projeto “Filosofia na Escola” se constituiu como experiência aberta e experimental, pois “não partiu de um metado rígido nem de objetivos totalmente definidos”. Essa perspectiva se conecta diretamente com a aplicação da Oficina de Jogos Filosóficos na Escola, pois ambos compartilham a mesma lógica de descoberta e construção de conhecimento. Ao utilizar os jogos filosóficos, professores e alunos “não seguem apenas instruções ou conteúdos previamente fixos: o aprendizado surge da interação, do questionamento e da reflexão que surgem durante a atividade. Jogos como o **Verdadeiro ou Falso Filosófico** e

o **Dominó Filosófico**, permitem que os estudantes explorem ideias, testem argumentos e experimentem diferentes perspectivas, de forma semelhante à experiência pedagógica descrita por Kohan. Dessa forma, os jogos filosóficos comprovam que a filosofia na escola ganha força quando é vivida como experiência, onde a aprendizagem não é apenas alienação de conhecimento, mas construção compartilhada e experimental do pensamento.

Apesar dos resultados positivos, a experiência também apresentou desafios, como o tempo reduzido das aulas, a necessidade de adaptação constante dos jogos e as dificuldades iniciais de alguns estudantes em sustentar argumentos. Tais limites, no entanto, fazem parte do próprio processo formativo e reforçam a continuidade da proposta. O relato evidência que os jogos filosóficos constituem uma metodologia significativa para o ensino de filosofia em escolas públicas, especialmente adolescentes. Ao promover o diálogo, a problematização e a participação ativa, essas práticas contribuem para uma educação filosófica comprometida com a formação crítica e democrática dos estudantes.

## Referencias



AQUINO, Nelcino H.; ROCHA, Gabriel K. A FILOSOFIA CANTADA: Ensino de Filosofia a partir da musica popular nordestina. **dialektiké** - Revista de Filosofia, v. 5, n. 1, 2025, p. 56–67. Disponível em: <https://doi.org/10.15628/dialektike.2025.19002>

KOHAN, Walter O. **Infância, política e pensamento: ensaios sobre filosofia e educação**. Buenos Aires: Del Estante Editorial, 2016.

KOHAN, Walter Omar. **Filosofia**: o paradoxo de aprender e ensinar. Tradução de Ingrid Müller Xavier. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. (Coleção Ensino de Filosofia).

KOHAN, Walter Omar. **Infância**. Entre educação e filosofia / Walter Omar Kohan. - 1 e d ., 1. reimp. - Belo Horizonte : Autêntica, 2005.

LEÃO, Adalgisa. Um Jogo Bastante Perigoso: Sobre Literatura e Filosofia. **Re(senhas)**, [S. l.], v. 1, n. 1, p. e24002, 2024. DOI: 10.71263/3ne33h57. Disponível em: <https://resenhas.ojsbr.com/resenhas/article/view/8>. Acesso em: 27 jan. 2026.

ROCHA, G.K.. A RITMANÁLISE DA EDUCAÇÃO: A IMAGEM DA CRIANÇA EM BACHELARD. **IDEAÇÃO** (UEFS), 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.13102/ideac.v0i0.2995>

Rocha, G. K. da ., Santos, D. M. dos ., & Pinho, R. O. A INFÂNCIA EM BACHELARD E STEINER:



UM PONTO DE VISTA DA EDUCAÇÃO ANTRÓPOSÓFICA CONTRA A CRÍTICA DE ONFRAY. **Interação - Revista De Ensino, Pesquisa E Extensão**, 21(1), 2019. p. 51-67. Disponível em: <https://doi.org/10.33836/interacao.v21i1.284>